

Dein *Kartenset*

Zur theaterpädagogischen
Vor- und Nachbereitung

für Kitas, Schulen und Familien



Dein *Kartenset* hat **fünf verschiedene Kategorien**



Über verschiedene **methodische Ansätze** wird der Theaterbesuch **spielerisch vertieft** und die **Ästhetik** und **Form** der **jeweiligen Inszenierung** vermittelt.

Die Karten können im **Baukastensystem** nach zwei Prinzipien gesammelt und eingesetzt werden: Verschiedenfarbige Kategorien bereiten ein und dieselbe Inszenierung vor oder nach. Oder Karten verschiedener Inszenierungen, aber der gleichen Kategorie werden eingesetzt, um mit bestimmten Spielweisen oder pädagogischen Zugriffen zu arbeiten.

In ganz eigenen **Kombinationen** entstehen so neue Ansätze zur kreativen Weiterarbeit in Kita und Schule.

Die Karten können zur Vertiefung des Theaterbesuchs sowohl in der Vor- als auch in der Nachbereitung genutzt werden, zum Beispiel auch von Pädagog*innen für ihren Unterricht. Ein Set hat bis zu 5 Karten. Alle erhältlichen Karten liegen im Foyer des Puppentheaters aus und sind auf der Webseite verfügbar. **Sammeln** lohnt sich also!

Bei Interesse an einem **kostenfreien Workshop** zur Vor- oder Nachbereitung in Eurer Einrichtung meldet Euch gerne bei der **Theaterpädagogik!**

Sherlock Holmes

und der Hund von Baskerville

von Arthur Conan Doyle

Impulse zur Figurenart

Schattentheater ist eine sehr alte Theaterform – und es braucht dafür nicht viel: Eine Hand und Licht. Die ersten schriftlichen Zeugnisse aus China gibt es seit dem 2. Jahrhundert n. Chr. Das heutige Schattentheater ist von seinen neuen technischen Möglichkeiten geprägt: Halogenlampen statt Kerzen oder Öllampen, Kamerafahrten und Perspektivwechsel wie im Kino. Um räumliche Eindrücke zu erzeugen, arbeitet der Regisseur Peter Müller mit Handpuppen des Puppenbauers Christian Werdin. Er schnitzt die Gesichter aus Holz, sodass sie sich im Schatten drehen können. Über einen speziellen Mechanismus können sie sogar den Mund bewegen!



Grundschulen
Förderschulen
Familien

puppentheater
magdeburg



Impuls zur Vor- und Nachbereitung

Schattentheater mit 3D-Puppen und Klappmaul

Wenn du an Schattentheater denkst, dann fallen dir bestimmt sofort diese schwarzen, flachen Figuren an einem Stab ein. Das sind 2D-Flachfiguren – typisch für das Schattentheater.

Was ist aber, wenn die Figur dreidimensional ist, also einen Körper hat und du damit hinter einer Schattenwand spielst, so wie bei uns in **Sherlock Holmes und der Hund von Baskerville**?

Möchtest du es selbst ausprobieren? Hast du Lust auf ein kleines Experiment? Dann los!

Zeichnet den Umriss einer Figur auf festen Karton oder auf Pappe. Schneidet den Umriss aus. Nun fügt eurer Figur noch eine Halterung oder Stab an. Und Schatten-Bühne frei für die 2D-Figuren hinter einer Schattenwand oder mit einer Taschenlampe seitlich angeleuchtet an der Wand im Zimmer. Natürlich macht ihr das Zimmer vorher dunkel.

Wie kann ich die Figur bewegen? Vorwärts? Rückwärts? Hoch? Runter? Nah? Fern? Wieviel erkenne ich von der Figur? Was sehe ich und was nicht?



Auf zu Runde zwei in 3D: Sucht euch verschiedene Gegenstände oder Puppen. Licht aus und Schatten-Bühne frei für Schattentheater im 3D-Effekt. Was fällt euch auf, was ist jetzt anders? Wie kann ich die Figur bewegen? Vorwärts? Rückwärts? Hoch? Runter? Nah? Fern? Wieviel erkenne ich von der Figur? Was sehe ich und was nicht?

Sherlock Holmes

und der Hund von Baskerville

von Arthur Conan Doyle

Impulse zum Spielen & Gestalten

Sherlock Holmes ist nicht allein – sein treuer Freund Dr. Watson ermittelt ebenfalls in diesem Fall. Er hat Holmes' Methode verinnerlicht, hat aber seinen ganz eigenen Stil. Vielleicht ist er nicht genauso scharfsinnig wie Holmes, kann dafür jedoch viel besser mit Menschen umgehen. Am besten sind sie – natürlich – im Team: Der eine ergänzt den anderen.



Grundschulen
Förderschulen
Familien



Impuls zur Vor- und Nachbereitung

Ein Kompetenztraining für angehende Detektive

Teste dich selbst! Was trifft auf dich zu?

Wie viele der folgenden Punkte kannst du mit einem Ja beantworten?

Du bist:

- sehr clever beim Fragen stellen
- erfinderisch
- geduldig
- ein guter Beobachter
- mit Eifer dabei, Geheimnisse aufzuspüren
- fantasievoll
- lautlos beim Anschleichen
- ein unauffälliger Typ
- verlässlich
- ein aufmerksamer Zuhörer
- freundlich im Umgang mit Menschen
- gut im Stimmen verstellen
- jemand, der sich alles merkt
- bekannt für Nerven aus Drahtseilen
- pünktlich
- sportlich
- ein Verkleidungstalent
- verschwiegen wie ein Grab

Beweise, was auf dich zutrifft, in folgenden Übungen, die sich hinter diesem QR-Code verstecken:

Ein Kompetenztraining für angehende Detektive



Sherlock Holmes

und der Hund von Baskerville

von Arthur Conan Doyle

Impulsfragen zum Weiterdenken

Sherlock Holmes ist bekannt für seine außergewöhnliche Beobachtungsgabe und die Fähigkeit, aus kleinsten Details logische Schlüsse zu ziehen. Diese Methode heißt: Deduktion. Sie macht ihn zu einem Symbol für rationales Denken und nüchternes Aufklären. Ob Columbo, Die drei Fragezeichen, Mickey Mouse, Kalle Blomquist oder TKKG – sie alle tun es: die richtigen Fragen stellen.



Grundschulen
Förderschulen
Familien



Impuls zur Vor- und Nachbereitung

Fragen zum Überlegen, Quatschen, Erfinden und für neue Fragen

- Was ist ein Detektiv?
- Was braucht ein guter Detektiv?
- Warum gibt es Detektive?
- Wann ist etwas oder jemand für dich verdächtig?
- Jemanden auf die Spur kommen. Was bedeutet das?
- Was ist ein Tatort?
- Was ist hier passiert?



Der Fall mit den Schuhen

Überlegt gemeinsam – zu zweit oder als kleines Ermittlungsteam – was hier passiert sein könnte. Wie kamen die Schuhe dort hin? Wem gehörten sie? Welche Personen sind beteiligt? Was geschah vorher und was geschah danach? Was ist mit den beteiligten Personen passiert?



Nur Fragen fragen – Ein Dialog in Fragen

Findet euch zu zweit zusammen und versucht euch über ein Thema (Frühstück, nächster Urlaub, Geheimnisse, Freundschaft ...) nur in Fragen, immer abwechselnd, zu unterhalten.

Das Telefonspiel

Jeder überlegt sich eine verrückte, nicht eindeutig zu beantwortende Frage. (Geht man beim Einschlafen durch eine Wand?) Dann ruft Person A Person B mit einem unsichtbaren Telefon an, stellt die „verrückte“ Frage und Person B muss spontan antworten. Dann ruft Person B Person C an und stellt eine „verrückte Frage“ ... usw.

Sherlock Holmes

und der Hund von Baskerville

von Arthur Conan Doyle

Impulse zum Thema im Stück

Sherlock Holmes *und der Hund von Baskerville* ist ein ungewöhnlicher Fall aus der Reihe – unter anderem, weil wir den sonst so nüchternen Detektiv hier einmal ängstlich erleben. Der Täter begeht das (fast) perfekte Verbrechen, indem er mit dem Gefühl der Angst in den Menschen spielt. Er nutzt dazu eine alte Legende und den Aberglauben der Bevölkerung. Eine wichtige Rolle spielt dabei auch die Fantasie: Etwas, das wir nicht sehen und uns nur vorstellen, macht manchmal am meisten Angst.



Grundschulen
Förderschulen
Familien



Impuls zur Vor- und Nachbereitung

Das Thema:

Wir nehmen ein Thema der Inszenierung unter die Lupe

Die Legende und das Spiel mit der Angst

In „Sherlock Holmes und der Hund von Baskerville“ wird eine alte Geschichte erzählt: Sir Hugo Baskerville verschwindet im 18. Jahrhundert im Moor, gejagt von einem Höllenhund, weil er ein Kind verfolgt hatte. Der Fluch: Seitdem soll ein unheimlicher Hund in der Moorlandschaft umgehen und die Baskerville-Familie bedrohen. *Kennst du andere Legenden oder einen Fluch, der auf jemandem oder etwas lastet? Findet euch zu zweit zusammen und erzählt euch gegenseitig von diesen Legenden, Flüchen und rätselhaften Geschichten.*

Die mysteriöse Legende von ...

Zunächst schreibt jeder von euch ein Wort auf einen kleinen Zettel (Gegenstand, Tier, Person, Pflanze oder Fantasiewesen). Dann werden alle Zettel in eine Box oder einen Hut gegeben. Jeder von euch zieht blind einen Zettel und erfindet eine eigene verrückte, rätselhafte, gruslige Legende.

Später könnt ihr euch in Kleingruppen zusammenfinden. Mit der Hilfe eines Würfels ermittelt ihr, welche der Legenden aus eurer Gruppe zuerst gemeinsam gespielt wird. Probt die Geschichte.

Wie beginnt sie, was passiert dann, wie endet sie? Zum Schluss zeigen sich die Gruppen gegenseitig ihre Legenden. Könnt ihr die Geschichten auch mit Figuren oder Gegenständen spielen? Hattet ihr zu einem Zeitpunkt Angst? Warum?



Sherlock Holmes

und der Hund von Baskerville



Grundschulen
Förderschulen
Familien

von Arthur Conan Doyle

Impulse zur Bühne

Der Schatten ist schon an sich ein aufgeladenes Bild: Jeder von uns hat einen. In vielen Geschichten fungiert er als düsterer Begleiter, verzerrtes Spiegelbild oder seine Abwesenheit als Zeichen dafür, dass jemand kein Mensch ist. Einer Legende nach hat ein Schattenspieler im 2. Jahrhundert v. Chr. mithilfe eines Schattenbildes die verstorbene Frau des Kaisers für ihn zum Leben erweckt. Mit einfachen Mitteln können sehr direkt atmosphärische Bilder erzeugt werden. Dafür müssen aber einige physikalische Eigenheiten von Licht und Schatten beachtet werden!



Impuls zur Vor- und Nachbereitung

Das Material

Licht und Schatten – Ein Schattentheater-Experiment

Experiment 1: Die klassische Schattenwand

Was ihr braucht: eine Leinwand oder gespanntes Tuch, eine Lichtquelle von hinten, Overheadprojektor, Baustrahler, Beamer, verschiedene Gegenstände, Materialien.

Eine Person geht jeweils hinter die Schattenwand, die anderen schauen von vorn zu.

- Die Übungen:
- a) Gehe hinter die Schattenwand und mache nichts.
 - b) ... und bewege dich langsam vor und zurück.
 - c) ... und mache eine Pose.
 - d) ... und mache eine Bewegung, die du immer wiederholst.
 - e) ... und begegne einer zweiten Person, begrüßt euch.
 - f) ... und „pose“, spiele mit einem Gegenstand, einem Material.
 - g) ... und „pose“, spiele mit einem Gegenstand, Material und einer Person.



Experiment 2: Der endlose Tanz mit Musik

Alle stehen hintereinander neben der Schattenwand. Eine Person beginnt eine Bewegung zu machen / entlang der Schattenwand zu tanzen. Die zweite Person übernimmt, kopiert die Bewegung / den Tanz der ersten Person und ändert auf halber Strecke die Bewegung / den Tanz in eine eigene Version, die dritte Person übernimmt wieder die Bewegung / den Tanz und auf der Hälfte ändert sie es in eine eigene Kreation und so weiter. Versucht keine Pausen entstehen zu lassen.